



XBOX 360

KINECT



ZUMBA<sup>®</sup>  
kids

CHE LA FESTA ABBAIA INIZIO,  
CON ZUMBA<sup>®</sup>!

MANUALE D'ISTRUZIONI

505  
GAMES<sup>®</sup>

**! AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogiochi e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

## SOMMARIO

Spostarsi fra i menu .....	2
Per iniziare .....	2
Menu principale .....	3
Far partecipare un secondo giocatore .....	4
Creazione di una playlist personalizzata .....	4
Interfaccia .....	5
Livelli di divertimento .....	6
Minigiochi .....	6
Il mio Zumba® .....	6
Crediti .....	8
Garanzia e Assistenza Clienti .....	9

## SPOSTARSI FRA I MENU

Non appena il Sensore Kinect ti identifica, sullo schermo appare un cursore a forma di mano. Muovi la mano per spostare il cursore e posizionarlo su una selezione per sceglierla.

**Ricorda:** attendi che la selezione si illumini e si riempra completamente.



## SPOSTARSI FRA I MENU: CONTROLLI

Usa il microfono Kinect™ per Xbox 360® per impartire comandi vocali e spostarti fra tutti i menu, inclusi: menu principale, Partita veloce, Il mio Zumba® e Zona della famiglia. Finché vedrai l'icona del microfono nell'angolo in alto a destra dello schermo, i controlli vocali di Kinect saranno attivi. Per esempio, nel menu principale pronuncia "Partita veloce" a voce alta e chiara per selezionare un brano singolo con cui giocare.

**Ricorda:** le versioni localizzate del gioco supportano esclusivamente i comandi vocali in inglese.

## PER INIZIARE

- Prima di accedere al menu principale, devi usare il Sensore Kinect™ per Xbox 360® per iscriverti al gioco.
- Posizionati davanti al Sensore Kinect™ con le mani lungo i fianchi.
- Appena il Sensore Kinect™ ti identifica, muovi la mano per spostare l'icona della mano sul pulsante **Gioca**, nell'angolo in basso a destra dello schermo.
- La schermata successiva è **Selezione profilo**. Conferma il profilo selezionato o scegli **Cambia profilo** per sceglierne un altro.
- Se presente, prima di proseguire seleziona la tua periferica di memorizzazione.

## MENU PRINCIPALE

Nel menu principale, puoi scegliere una di queste voci:



### PARTITA VELOCE

Scegli una routine singola, da affrontare da solo o con un amico. Passa alla modalità Freestyle per ballare liberamente e affrontare tre minigiochi con nuove attività per mantenere i ragazzi in movimento (consulta pagina 6).

### PARTY COMPLETO

Scegli fra 30 lezioni pre-impostate, di varia lunghezza. Seleziona **Lezione breve** (circa 20 minuti), **Lezione di media durata** (circa 45 minuti) o una **Lezione completa** (circa 1 ora). Oppure crea la tua playlist, selezionando **Playlist personalizzata** (consulta pagina 4). Alcune lezioni includono anche dei brani Freestyle con dei minigiochi per aumentare il divertimento.

### IL MIO ZUMBA®

Controlla i punti ottenuti durante il gioco sotto forma di **Punti Z**; ottieni dei Punti Z extra grazie alle **Sfide**; visualizza gli obiettivi, i filmati bonus e molto altro nella sezione **Premi**; infine, confronta i tuoi progressi con quelli degli altri membri della tua famiglia in **Zona della famiglia**.

### OPZIONI

Modifica le Impostazioni di gioco, visualizza i Riconoscimenti e usa il Sintonizzatore Kinect per impostare la posizione della videocamera nella tua area di gioco.





## FAR PARTECIPARE UN SECONDO

Prima dell'inizio di ogni routine, appare una schermata per far partecipare un eventuale secondo giocatore. Entrambi i giocatori devono rimanere fermi uno accanto all'altro, con le mani lungo i fianchi. Non appena il Sensore Kinect rileva il secondo giocatore, dovrà sollevare la mano destra per indicare che è pronto (il giocatore 1 sarà viola, il giocatore 2 sarà arancione). Per cancellare il giocatore aggiuntivo, solleva la mano sinistra.

## CREAZIONE DI UNA PLAYLIST PERSONALIZZATA

Puoi creare fino a 10 playlist personalizzate con i tuoi brani preferiti.

- Scegli una playlist e seleziona **Crea**.
- Scegli uno slot nella tua playlist e seleziona **Aggiungi**.
- Scorri l'elenco dei brani e scegli quali aggiungere.
- Aggiungi fino a un massimo di 10 brani e seleziona **Salva** quando hai completato la selezione.



## INTERFACCIA



## ISTRUTTORE

Copia i passi del tuo istruttore di Zumba® Kids, come se ti trovassi a una lezione di Zumba® Kids. Quando si sposta sulla sinistra dello schermo, spostati a sinistra anche tu. Più ballerai bene, più aumenterà il livello di divertimento!

## INDICATORE DEL GIOCATORE E COMMENTI

L'indicatore mostra la tua sagoma nella finestra e fornisce feedback nel corso del gioco. Più sei sincronizzato, più rapidamente ottieni stelle e Punti Z. I feedback variano da "Bene" a "Perfetto", fino a "Zumba®!". Se esegui una serie di passi in sincronia con il tuo istruttore, ottieni una Zumba® Streak.

## VALUTAZIONE STELLE

Ballando ottieni delle stelle. Migliori sono le valutazioni sulla tua prestazione, più rapida è la conquista delle stelle. Ottieni almeno tre stelle su cinque nei brani per giocatore singolo per sbloccare dei video nella sezione Il mio Zumba®.

## SEGNALI VISIVI

Questa finestra appare quando ci sono lunghe pause tra una serie di passi e l'altra, così puoi anticipare i movimenti successivi nel brano.

## INDICATORE STREAK

Fai apparire la scritta "Zumba®!" sull'indicatore del giocatore per riempire l'indicatore Streak. Quando sarà pieno, guarda come aumenta il livello di divertimento sullo sfondo. Sarà una vera festa!

## LIVELLI DI DIVERTIMENTO

Perditi fra le note! Ottieni 6 valutazioni "Zumba®!" senza mancare alcun passo per accedere a nuovi livelli di divertimento, che ti premiano per aver danzato bene.

## MINIGIOCHI

Aumenta il divertimento con i minigiochi:

### UN, DUE, TRE... STELLA!

Ballata come se nessuno ti stesse guardando, fino a quando sullo schermo non appare la parola "Fermati!". A quel punto, resta immobile o i ghiaccioli cadranno e colpiranno i pinguini!

### UN PASSO DA...

Imita una serie di movimenti, dal robot allo scimpanzé fino alla pop star, con questo gioco creativo e pieno d'energia.

### ENERGIA!

Oh, no! Hai ballato così bene, che è andata via la corrente! Ridai energia al brano, saltando su e giù. Più ti muoverai rapidamente, più casse appariranno e più alto sarà il volume della musica.

## IL MIO ZUMBA®

### PUNTI Z

Completa le routine e le sfide per ottenere Punti Z e aumentare di livello. Riuscirai a raggiungere quello massimo?

### SFIDA

Completa le divertenti sfide settimanali e ricevi dei bei bottoni per la tua collezione.



## RICOMPENSE

Qui puoi visualizzare gli adesivi, i filmati bonus, i livelli e gli obiettivi che hai ottenuto e sbloccato giocando.

### Album

Qui puoi visualizzare gli adesivi e i tesserini che hai ottenuto giocando.

### Filmati

Qui puoi visualizzare i filmati bonus che hai ottenuto giocando. Per sbloccarli, devi ottenere una valutazione di almeno tre stelle in determinati brani. Seleziona **Riproduci** per visualizzare il filmato.

### Livelli

Porta a termine i brani, le lezioni e raggiungi i traguardi per ottenere Punti Z, aumentare di livello e ottenere consigli di fitness di supporto al tuo stile di vita salutare.

### Obiettivi

Quando affronti le routine, soddisfa determinati requisiti per raggiungere degli obiettivi. Qui puoi accedere agli obiettivi raggiunti o scoprire come sbloccare quelli ancora da raggiungere.

## ZONA DELLA FAMIGLIA

Fai muovere tutti insieme con le sfide e le ricompense di gruppo della modalità cooperativa. Sfida la tua famiglia a partecipare alla festa da ballo definitiva e confrontate qui le vostre statistiche.



## Zoë Mode

**Producer**  
Alys Elwick

**Game Director**  
Andy Trowers

**Lead Gameplay Designer**  
Marcus Sheldon

**Designers**  
Derek De Filippo  
Fraser Clark

**Lead Artist**  
Matthew Startin

**Art Team**  
Jason Cunningham  
Matt Wright  
Matthew Gilchrist  
Rob Swinburn

**Lead Programmer**  
Stephen Birch

**Programming Team**  
Chris Jones  
Tony Francis  
Jason Steel  
William O'Sullivan  
Paul Manning  
Kieran Hall  
Peter Gunter  
Matt West

**Additional Programming Support**  
Charles James

**Lead Audio Engineer**  
Rachel Dey

**Audio Engineer**  
Richard (Wix) Wilkinson

**Lead QA**  
Andy Selby

**QA**  
Aaron Pelaez  
Mike South

**Studio Head**  
Paul Mottram

**Director of Art & Production**  
Ben Hebb

**Technical Director**  
Phil Rutherford

**Design Director**  
Karl Fitzhugh

**Zoe Mode Special Thanks**  
Centroid3D, Shepperton Studios  
Ross Richards  
Joe Ellis  
Goran Dimitrijević  
Jugoslav Stojanov  
Igor Kovačević  
Ivana Jovanić  
Nenad Milosavljević  
Miloš Knežević  
Zoran Muncan  
Jelena Mitrović  
Zach du Toit

**Our Motion Capture Dancers**  
Alexander Henry  
Cara Webb  
Caroline Parsons  
Gemma Coe  
Jo Cooper  
Naomi Di Fabio Mokoena

## Zumba Fitness

**Featured Instructor/Choreographer**  
Gina Grant

**Lead Choreographer**  
Joy Smith

**Choreographers**  
Nick Logrea  
Jaromir Cremers  
Naomi Mokena  
Kass Martin  
Stephanie Masceri  
Keoni Manuel  
Herman Melo  
Lindsey Taylor

**Director of Talent & Choreography/Associate Producer**  
Juliana Sartori

**Chief Innovation Officer**  
Jeffrey Perlman

**Chief Marketing Officer**  
Joan Blackwood

**Brand Manager**  
Victoria Vansevicius

**Associate Creative Director**  
Jorge Vallejo

**Sr. Copywriter**  
Christian Cipriani

**Photographer**  
John Alexander

**Art Director**  
James St. Louis

**Project Manager**  
Rachael Riley

**Zumba Fitness, Chief Executive Officer**  
Alberto Perlman

**Zumba Fitness, Chief Operating Officer**  
Alberto Aghion

**Zumba Fitness, Chief Creative Officer**  
Beto Perez

**Zumba Fitness, Vice President, Consumer Products**  
Adele Harrington

**Special Thanks**  
Johanna Velez  
Jonathan Perlman  
Ericka Arango-Rojas  
Allison Robins  
Zumba Apparel and Accessories Team

## Majesco Entertainment

**Chief Executive Officer**  
Jesse Sutton

**CTO/Head of Product Development**  
Kevin Ray

**Executive Producer**  
Lisa Roth

**Producer**  
Jon Black

**Associate Producers**  
Marc Duniyak  
Bridget Gallogly

**QA Manager**  
Eric Jezercak

**Assistant QA Manager**  
Onix Alicea

**Lead Tester**  
Joe Ronquillo

**Testers**  
Brian Harvey  
Rebecca Norton  
Brian McMillan  
Sean Watts  
James Lee  
Larry Contreras  
Jonathan Young  
Andrew Rosen  
Rodney Fleetwood Jr.  
Joseph Curren  
Jason Somers  
Daniel Taylor  
Martin Sanelli

**Director of Technology**  
Paul Campagna

**IT Manager**  
Kevin Tsakonas

**SVP Marketing**  
Liz Buckley

**Marketing Coordinator**  
Lauren Pica

**Creative Director**  
Leslie Mills DeMarco

**SVP of Publishing**  
Jo Jo Faham

**SVP of Business & Legal Affairs**  
Adam Sultan

**Contract Administrator**  
Anna Salmes

**Director, Business Development**  
Adam Sutton

**EVP of Research & Development**  
Joseph Sutton

**SVP of Sales**  
Anna Chapman

**Music Supervisor**  
Steve Goldman

**Special Thanks**  
Gabrielle Cahill  
Kim Kurdes  
Alexandra Buttermark  
Lana Buckley  
Reverb Communications  
Tangible Media  
Avery DeMarco

## Quest Pictures, Pacifica Cinema Bonus Videos and Live Action

**Produced, Directed, Edited by**  
Katie Boyum  
Jeff Murphy

**Director of Photography**  
Scott Peck

**Producer**  
David Murphy

**Camera Operator**  
Katie Boyum  
Mike Ferris  
Hank Beaumert

**Environment Matte Painter**  
Jason Dunn

**1st Assistant Camera**  
Tony Gutierrez  
Alan Newcomb

**PA**  
Jason Harmon

## Syndrome In Game Graphics

**Creative Director**  
Micah Hancock

**Executive Producer**  
Monica Blackburn

**Post-Production Supervisor**  
Steven Ray Morris

**Senior Production Lead**  
Sarah Federico

**Lead Animators**  
Benjamin Budzak  
Stephen Villari  
Esther Park  
Gyum Heo  
Dustin Walker



*Zoë Mode*

Powered by  
**Wwise**  
audio pipeline solution

Powered by Wwise © 2006 - 2012 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Motion capture performed with iPi Mocap.